

Örök háború

A cikkben két igen nagy sikerű és élvezetes kultuszjáték kerül gyors bemutatásra, melyek a második világháborúba kalauzolnak el bennünket.

A történelmünkben folyton tettei érhető hatalmi harcok megnyilvánulásai az idők folyamán számtalan háborúval sújtottak minket. Ezek szinte mindegyikének összecsapásait, viselő feleinek életét rengeteg regény és film dolgozta már fel. Nem hiába, hiszen sokunkat vonz a háborús történelem megismerése. Bizonyára akad olyan is közöttünk, akít kifejezetten taszít a harcok világa. Jómagam azonban az első csoporthoz tartozom.

Leginkább az oly sok talány és elmentmondás „övezte” második világháború lefolyása érdekel: ennek történelmét már hosszú évek óta bújom, így bátran állítom, a téma valójában kimeríthetetlen mind a két oldalon. Ezt a jelenséget felismerve, a PC-s játékprogramok már kezdetektől fogva profitálnak a témából. Két részesre tervezett írásom első felében a modern, „3D korszak” két igen kiforrott és népszerű, küldetésen alapuló FPS játékát szeretném megmutatni, melyek természetesen rendelkeznek linuxos binárisal.

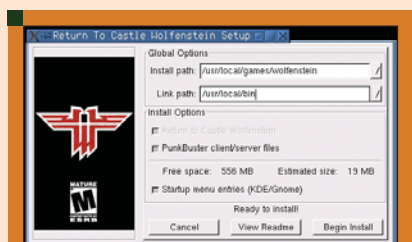
Return to Castle Wolfenstein

A program (mely a *Gray Matter / Nerve* csapatok munkája) az *id Software* gondozásában jelent meg, akik a nagy sikerű *Wolfenstein* sorozat ezt megelőző részeivel anno a játékipar nagyjait adták ki kezeik közül. A címben említett epizód természetesen méltó a sikersorozathoz: ötletei a publikálását megelőző két évre is visszanyúlnak, így a sokáig „érlelt” elképzelések az alapul használt *Quake3* motorjával együtt igen meggyőző elegyet alkotnak. A *Win32* verzió 2001-es megjelenése után röviddel

megszületett a linuxos bináris, így Szabad Rendszerünk alatt is megélhetjük a virtuális világban életre keltett harcokat.

A játék introja látványosan vázolja fel a kerettörténetet: a háború idején a német hadvezetés igen nagy erőket mozgósítva kereste a *Szent Grált*. A katonák eközben felélesztették kősríjából (a múlt egyik legnagyobb

párviadalában foglyul ejtett) démoni *Heinrich* grófit. Miután a szövetséges hadvezetés tudomására jutott, hogy a német oldal több-kevesebb sikerrel saját hasznára tudja fordítani a felszabadult erőt, így az ellenséges vonalak mögé juttattak minket, a birodalom ténykedésének megakadályozására és szabotálására. A történetből következően a német katonák mellett zombik, élőhalottak és „félgépek” egyaránt ellenfeleink lesznek. Élvezetet fokozandó, az említett karakterek az esetek többségében egymás ellenfelei is, így sokszor taktikázásra készíthet a kérdés, kire támadjunk először. Az ellenséges erők jól mozognak, csapatmunkára képesek, a zombik pajzsukat maguk előtt tartva védekeznek lövéseink ellen, vagy lidérceket idéznek. Ezen felül természetesen minden



1. ábra A RTCW telepítője



2. ábra A RTCW világa

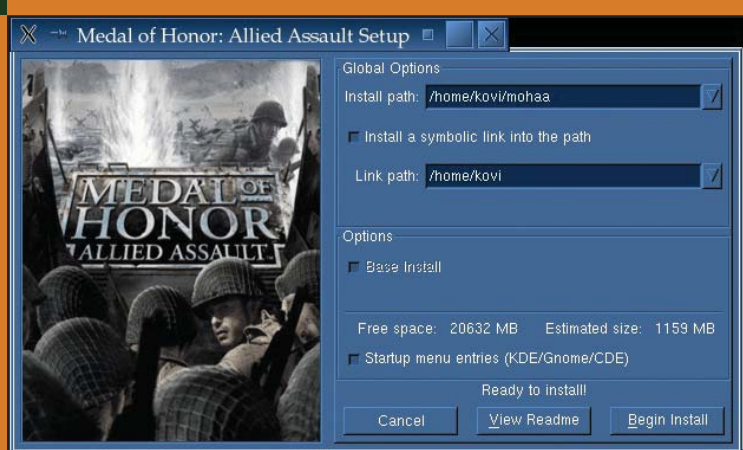


3. ábra A RTCW végjátéka

játékbeli karakter saját életet él, melyet rövid időre érdemes „lesből” követni: virtuális ellenfeink roppant élethűen mozognak. A játék történelmi helyszínekre kalauzol el minket, ahol a realitást igen ügyesen keveri a legendával, így könnyen képernyő elé „ragasztja” a műfajra fogékony játékosokat. A legenda jelleg játékmenetben, környezetben, fegyvereinkben (például *Tesla Cannon*) egyaránt fellelhető, a kézzel fogható történelmi tényeken felül. Egy rövid (és idevágó) kitérőt engedjete meg: az igazsághoz tartozik, hogy a jelen pártatlan kutatásai szerint a *Führer* valóban kereste a *Grált* (emelt a sokat említett „*Végzet Lándzsája*” a bunker eleséséig német kézben volt). A birodalmi hadsereget (a kiváló tábornokok mellett) olyan technikai fejlettség segítette, mely a mai modern haditechnika alapját képezi. A játékban látható helyből felszálló repülő, az infrás keresővel ellátott puska, a *V2* rakéta, az *MP40* mind létező eszközök voltak a 40-es évek *Németországában*. Nem beszélve

azokról a tényekről, melyek szerint pl. az *USA* a *Horten* fivérek repülőinek prototípusaiból és terveiből fejlesztette rettegett „lopakodó” repülőit, vagy arról, hogy a *V2* megtorló rakéta tervezője, *Von Braun* a *NASA* holdprogramjának technikai vezetőjeként szolgált a háború után. Tehát a látott és tapasztalt, misztikusnak tűnő dolgok ezen összetevőit tessék nagyon komolyan venni. Bizonyos részei a valóság egy igen hiteles (de legalább ennyire kevésbé közismert) képét tükrözik. A küldetésalapú egy játékos üzemmód ötletekben igen gazdag, egyszerű továbbjutáson felül szabotázs akciókat, lopakodó bevetéseket, információszerezést egyaránt feladatként fogunk kapni. A programban (elődeihez hasonlóan) fellelhetőek titkos pályarészek, ahol aranyrögök, egyéb kincsek várnak ránk. A hanghatásokról és a dinamikus zenéről csak jókat mondhatok, a hatás kedvéért ezt fejhallgatón keresztül javaslom megtapasztalni. A több játékos részleg is élvezetes, taktikus jellege által „hús-vér” csapa-

tunkkal valószínűleg hosszú időt fogunk zászlólopással, területbirtoklással, egyéb küldetésekkel tölteni. A linuxos kliens és szerver állományok az <ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff> címen érhetőek el, *wolf.linux.verzió.run* formában, telepítőbe ágyazva. Ezt a fájlt szuperfelhasználóként indítva, bináris tartalma alapértelmezésben a */usr/local/games/wolfenstein/* útra kerül. A játék telepített linuxos motorja mellett természetesen szükségünk lesz az eredeti *RTCW Win32* verziójának adatállományaira is. Ezt egy *WINE wrapper* segítségével telepített játékból nyerhetjük ki legegyszerűbben, a virtuális környezetben installált programból. A *fake* úton található *sp_pak1.pk3*, *sp_pak2.pk3*, *pak0.pk3*, *mp_pak0.pk3*, *mp_pak1.pk3*, *mp_pak2.pk3* állományokat mozgassuk a natív telepítési út */usr/local/games/wolfenstein/main/* mappájába! Ezek után a *WINE* telepítette *RTCW* törölhető. (Megoldás lehet egy *Win32* platformon telepített programból kinyert adathalmaz is,



4. ábra MOHAA telepítő „Loki módra”

ha a *wrapperek* üzembe állítása problémát jelentene az olvasó számára). A *pk3* adatokra ezek után olvasási jogot kell biztosítani mindenki számára (chmod a+r). Miután a telepítő az elérési útra készített *wolfsp* (*single player*) és *wolfmp* (hálózati *multi-player*) kötetet is, így a natív program felhasználóként terminálra gépelt ugyanezen parancsokkal indítható. Kompromisszummentes futtatásához szükséges hardverigénye 1 GHz körüli (teljes értékű) *x86* processzort és geometriai gyorsító feladatra képes, *OpenGL API*-n programozható videokártyát jelent. A kód kiforrott, gyakorlatilag mentes a bugoktól. Adataival együtt mérhető teljes helyfoglalása megközelítőleg 700 Mbyte. Mentéseit, képernyőképeit személyes mappánkban tárolja. *Linux* alatt bármely *pk3* állomány tartalma (textúrák, zenék, stb.) a használt tömörítés okán *Midnight Commanderrel* is böngészhető. Mindezzel óvatosan, jogvédett anyag! Aki esetleg nem ismerné ezt a programot (vagy még nem próbálta *Linux* alatt), a <http://www.idsoftware.com> honlapról kiindulva elérheti a program demóját is, így előzetes betekintést nyerhet ebbe a háborús környezetbe. Mint ahogy írásomból lesűrhető, ez a játék az egyik kedvencem. A cikk írása előtt nem sokkal kerültek bejelentésre a második rész készülő munkálatai. Addig is hódoljunk ezzel a résszel műfajnak: szenzációs játék, mely az elmúlt öt év alatt sem veszített fényéből. „*Multis*” részét szándékosan nem ecsegetem, ezt egy kiegészítő projekt, az *Enemy Territory* bemutatásával szeretném megejteni egy későbbi cikkben.

Medal of Honor – Allied Assault

A *MOHAA* a háborús környezet egy másik igen jelentős virtuális megvalósítása. Az előzőleg említett programmal közel egy időben jelent meg, motorja szintén *Quake3 engine* származék. Témája a *RTCW*-tól eltérően minden legenda jelleget nélkülöz. Sokan ezért a merev történelmi hűségért szeretik leginkább: megjelenésekor a „*Ryan Közlegény Megmentése*” című, hitelesnek ható superprodukciónak egyik számítógépes megvalósításának volt titulálva a legtöbb szakmai sajtóban. Nem hiába: a program egy játékos módja az *USA* gyalogsági erejének egyik tagjaként játszható végig, a történelmi helyszínek és bevetések pontosan másolt világában, akár

a partraszállást is „személyesen” átélve. Ellenfeleink erősen taktikusak, itt inkább ezen van a fő hangsúly, mint a mozgáson: csakúgy, mint az igazi háborúban, az elsődleges veszélyforrást a rejtőző ellenfeleink, illetve a nehezen rálátható területről érkező támadások jelentik. A játék természetesen küldetésalapú, mely bizonyára egy-két igen nehezen megoldható feladattal fogja szembesíteni még a gyakorlott megszállottakat is. Bevetéseink során kapunk majd személyi kísérő, lopakodó, gépágyús, tankos küldetéseket egyaránt. Nem ritkán ezeket időre kell teljesítenünk, ami által az egy játékos szál hosszú játékidőt ígér. A több játékos üzemmód nem kevésbé élvezetes: természetesen mindkét fél oldalán beszállhatunk a küzdelmekbe, több kaszt közül választva egyszerű felderítő egységen át, medikuson keresztül, akár taktikai mesterlövész szerepet is betölthetünk. A program a *2015* csapat munkája, akik sajnos nélkülözték a linuxos támogatás implementálását, így a kód hivatalosan nem rendelkezik natív binárisal. Hála az *Icculus* gárda tevékenységének (elsősorban *Ryan Gordon* szakértelmének) az alapul szolgáló, módosított *Quake3* motorjának nem hivatalos portolása azonban folyamatban van. A projekt a cikk írásakor már jó ideje béta 3 fázisban lelhető fel: képi világa és fizikája egy-két jelentőséggel



5. ábra Omaha Beach, 44.06.06.



6. ábra Komoly utcai harcok

nem bíró helyen még hibázik, hangszolgáltatása pedig „alfateszt” állapotú. A Szabad Rendszer *Medal of Honor*-jának „fejlesztése” sajnos igen lassan halad, bár a folyamat vélhetően gyorsulni fog a *Quake3* motor közelmúltbéli szabaddá tételével. A linuxos, disztribúciótól független béta bináris elérhető a <http://icculus.org> oldalon „csupas archívként”, illetve a <http://liflg.org> linken *Loki* alapú telepítőbe ágyazva. Első esetben, a kódot egyszerűen a letöltött *mohaa.linux.verzió.tar.bz2* archív tetszőleges helyre történt kicsomagolásával lehet üzembe állítani. Mivel a *RTCW* esetében ismertett módon itt is szükségünk lesz a teljes program adatsomagjaira, így a *Win32 MOHAA* telepítőlemezről installálnunk kell a játékot egy *wrapper* segítségével, annak „fake c” útjára. Az ott megjelent */main* könyvtárat almappástul be kell emelnünk a natív bináris útjára, közvetlenül

a futtatható állomány mellé. Ezek után a *wrapper* által telepített *Win32* játékverzió törölhető (*WINE megoldás* helyett természetesen itt is használható a valódi *Win32* környezetben történő beüzemelés, ahonnan szintén elérhetjük a kívánt adatokat). A beemelt */main* mappára olvasási jogot kell biztosítanunk mindenki számára, rekurzív módon. Ezek után a játék a program gyökerében található indító állománnyal, terminálra gépelt *mohaa_1nx* parancs által futtatható. Az említett második esethez használható a *LIFLG* csapat *Loki* alapú *mohaa.verzió.run* telepítője: szuperfelhasználóként indítva a bináris tartalma (amely megegyezik a **.bz2* állományban foglaltakkal) automatikusan a kívánt helyre kerül, miután a bekért *MOHAA Win32* telepítő korongjairól megpróbálta a szükséges adatokat a helyére tenni. Kérésünkre indító linket készít az elérési utakra, illetve a grafikus interfészünk menü-

jébe is beépül. A program hardverigénye valamivel magasabb, mint a *RTCW* esetén: itt már elkél egy testesebb *x86* központi egység is, a *3D* grafikus hardveren felül. Az adatállományok jogvédett tartalma ebben az esetben is böngészhető. Fontos ismét megjegyezni: a játék natív portja béta fázisban van. Ennek ellenére ez a tény valószínűleg nem fogja visszatartani a műfaj rajongóit. Megnyugtatóként mondom: a *MOHAA* próbaverziós binárisal is végig játszható, *Linux* alatt. Köszönjük, *Ryan*! Nekem pedig ismét csak annyi dolgom maradt hátra, hogy megköszönjem a figyelmeteket, és tartalmas időtöltést kívánjak.

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)

Quake fanatikus. Négy éve a debreceni linuxosok egyike. Töretlenül hisz a Slackware terjesztésben.

